

Novidades

AMIGA 3000 SUSCITA REACÇÕES FABULOSAS

O tão falado Commodore Amiga 3000 teve finalmente a sua apresentação oficial. As opiniões são unânimes: a Commodore deu um imenso passo em frente. O único computador ao qual o novo Amiga pode ser comparado é o Apple Macintosh lici... mas o Amiga 3000 custa cerca de metade!

O Amiga 3000 baseia-se no microprocessador Motorola 68030, de 32 bits, e está disponível em duas versões: uma de 16 MHz e outra de 25 MHz. É o primeiro Amiga que dispõe de facto de uma arquitectura de 32 bits - só o sistema de gráficos e o relógio (compatível com as normas norte-americanas de vídeo) são excepção. Todos os circuitos internos trabalham a 32 bits e usam o relógio do microprocessador.

Quem pensar que o Amiga 3000 poderá ser uma incrível máquina de jogos está completamente errado - e não somente por causa do custo, da ordem dos 600 contos nos Estados Unidos. Trata-se de uma máquina puramente profissional, destinada a um tipo de aplicações afiorado no Amiga 2500, e que, como tivemos ocasião de noticiar, deixou estarecidos quantos viram aquelas no «stand» da Commodore no CeBIT 90: a combinação de texto, imagem, som e voz designada por «multimedia», que está a encontrar um sem número de usos, desde a organização de bases de dados até à edição electrónica, ao processamento de vídeo e à apresentação de produtos e apoio a conferências.

Para conseguir isso, os «chips» especiais da gama dos Amiga foram modificados, com

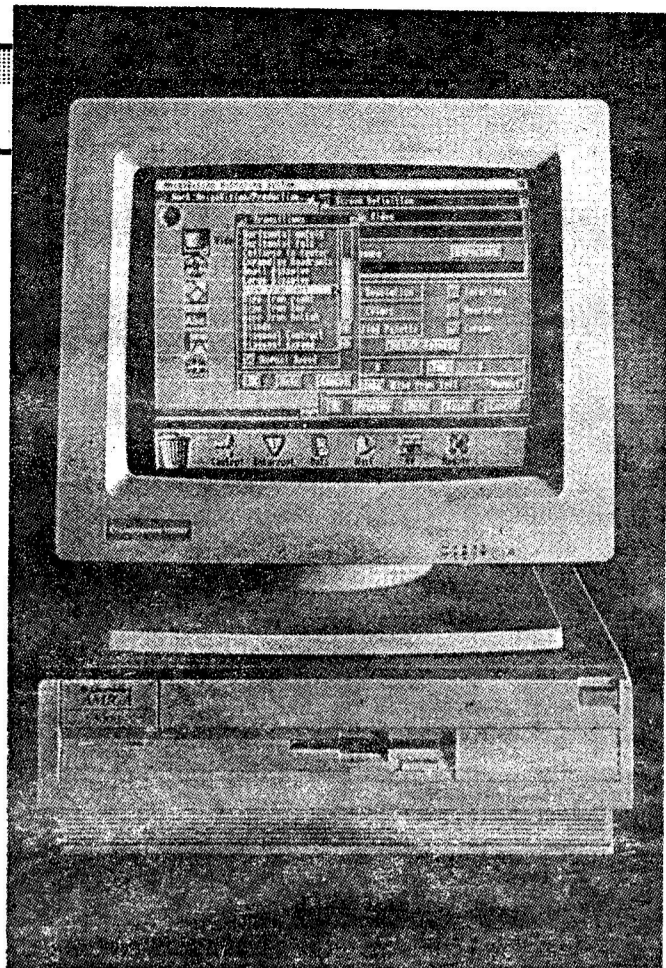
excepção do Paula, o que rege o som. O Denise (de vídeo) dispõe de novos modos de imagem e permite misturar várias resoluções verticais e horizontais, com um máximo de 1280 pontos na horizontal, a quatro cores, e permite o uso de aplicações de vídeo NTSC e PAL. O novo processador Agnus (que gere as relações entre os «chips» especiais e o processador central), tem o dobro da capacidade de acesso à memória: 2 MB. A RAM de base é também de 2 MB, dividida em 1 MB para o Agnus (expansível a 2 MB na placa principal) e 1 MB (expansível a 4 MB na mesma placa) para as restantes aplicações.

O Amiga 3000 é fornecido com um disco de 50 MB e 17 ms de tempo de acesso e a clássica unidade de disquetes de 3,5 polegadas e 880 KB, com possibilidade de adição de uma segunda unidade. A capacidade de expansão é excepcional: inclui quatro alvéolos do novo tipo «Zorro III» de 32 bits, e o alojamento do microprocessador 68030 tem um conector de 200 pinos que permite a sua substituição futura - note-se que a Commodore teve (segundo se sabe agora) uma participação importante no desenvolvimento do novo Motorola 68040.

Capacidade UNIX, numa máquina verdadeiramente profissional

Um pormenor revela de imediato que o Amiga 3000 é uma máquina verdadeiramente profissional: a (também nova) interface gráfica Workbench 2.0 funciona em alta resolução, ao contrário do que acontece com a dos outros modelos, e permite um melhor acesso à capacidade de multitarefa (ou seja de correr várias aplicações simultaneamente), característica do Amiga. O sistema operativo AmigaDOS foi também largamente melhorado, com o mesmo fim.

O mais importante, todavia, é que o Amiga 3000 está preparado para funcionar com as redes Ethernet e com o UNIX System V, versão IV, cujo lançamento pela AT&T está previsto para Setembro. Neste caso usará a interface X Window e é intenção da Commodore focar principalmente essa capacidade no mercado europeu, onde o custo surpreendentemente baixo do Amiga 3000-UNIX tem todas as probabilidades de operar uma verdadeira revolução - até porque não foi conseguido através do uso de componentes com baixas especificações, mas sim pelo recurso a métodos de fabrico que, por serem próprios da produção em grande série, são uma prova da confiança da Commodore no seu novo «chefe de fila».



O Commodore Amiga 3000 com a sua magnífica interface gráfica Unix

PC & C.ª NORTON COMMANDER E OS SEUS SEGREDOS

O nosso leitor Serafim Marques, do Cacem, pergunta-nos se é verdade que o Norton Commander permite ver directamente as folhas de cálculo do Lotus 1-2-3. Pois permite, sim. Para isso basta, obviamente, carregar o Norton Commander, passar ao directório do Lotus, colocar o cursor sobre o nome de uma folha de cálculo e premir a tecla F3. Há um só cuidado a tomar: o utilitário 123VIEW e o NC.EXE devem encontrar-se no mesmo disco ou disquete do Lotus. O mesmo quanto ao dVIEW, que permite ver as fichas de dBASE. +

Um pormenor interessante e não muito conhecido é o de que o 123VIEW permite ver outras folhas de cálculo - não só as do LOTUS SYMPHONY mas também as do

ASEASY e as do WORKS, pelo menos. A última edição do Norton Commander, que deverá ser comercializada dentro em breve entre nós (e na nossa língua) pela MBT, permite ler muitas outras aplicações.

Por outro lado, o nosso leitor Arménio Cabral, de Sesimbra, pergunta-nos se é possível o acesso a outros programas a partir do Windows. Por certo que o é, através das PIF (Program Information Files). Aconselhamos a leitura do manual, mas tudo quanto importa é carregar o utilitário PIFEDIT.EXE, cuja «caixa de diálogo» é bem explícita. Um aviso: o Windows só fornece reais vantagens quando se trabalha num computador do tipo AT-286, 386SX ou 386, com a

versão 286 de um mínimo de 1 MB ou, no caso dos computadores 386 SX e 386, com a versão 386 e 2MB de RAM. Melhor ainda quando se dispõe de uma placa de expansão de memória LIM (Lotus-Intel-Microsoft) 4.0 ou do utilitário ABOVE DISC, que permite emulá-la a partir do disco rígido - se este for rápido, a emulação é perfeita. É o que acontece com o Hyundai Super 386S, com que actualmente estamos a trabalhar: não temos qualquer dificuldade no carregamento, a partir do Windows, de programas tão exigentes de memória como o Lotus Manuscript, o DisplayWrite 4 e o Autocad; com utilitários como o PC Tools (incluindo o Desktop), as Norton Utilities (e o Norton Commander), e mesmo com outras interfaces gráficas como o GEM. Até

conseguimos ter acesso ao sistema operativo alternativo que temos instalado no Hyundai - o DR Concurrent 386!

O nosso leitor pergunta ainda se é possível configurar o Windows de modo que ele dê automaticamente acesso desde o arranque ao relógio e à calculadora. Nada mais simples. Uma vez carregado o Windows faça um duplo «click» com o rato sobre WIN.INI. O conteúdo desta ficha surgirá na «notepad» e, então, na linha onde se lê «load=» acrescenta-se «clock calc» (sem aspas, bem entendido, pelo que a linha ficará com o seguinte aspecto: load=clock calc

GUIA TV/«A CAPITAL» — XXIII

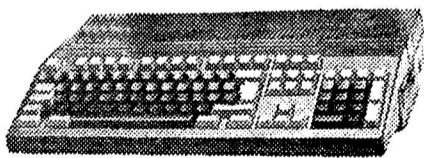
CAMPANHA DE TROCAS «FIM DE ANO ESCOLAR»

Valorizamos o teu microcomputador TIMEX ou SPECTRUM em 20 000\$, na troca por um PC 200 compatível no valor de 85 000\$00 + IVA

Nas seguintes condições:

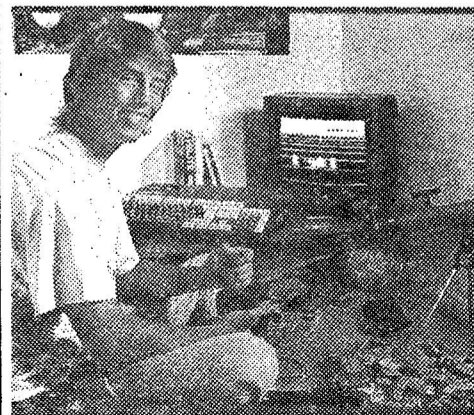
Entrada inicial	40 000\$ + IVA
+ 2 prestações de	12 500\$ + IVA
ou + 3 prestações de	9 250\$ + IVA
ou + 4 prestações de	7 500\$ + IVA

Em casa, o SINCLAIR PC 200 é um verdadeiro compatível profissional com características não encontradas em computadores semelhantes. O seu teclado tipo AT de 102 teclas com caracteres portugueses, o modulador permitindo ligação a uma televisão normal, o rato, as slots de expansão tamanho grande permitindo a colocação de *hardcards* e a unidade de disquetes de 3 1/2 - 720 Kb, são algumas das características que o tornam o mais versátil do mercado.



CARACTERÍSTICAS DO PC 200:

- * Processador de 16 bits 8086 a 8 Mhz
- * 512 K de memória RAM expansível a 640 K
- * Adaptador gráfico CGA (monitor a cores e TV) e MDA (monitor mono)
- * Modulador para ligação a TV normal
- * Interface paralelo Centronics para impressora
- * Interface série RS 232 para comunicações
- * Fonte de alimentação interior
- * Teclado tipo At (102 teclas) com caracteres portugueses
- * Unidade de disquetes de 3 1/2 - 720 Kb
- * Ficha para ligação de unidades externas de disquetes de 5 1/4 ou 3 1/2
- * Altifalante com comando de volume
- * Suporte para coprocessador aritmético 8087
- * Compatível ROM BIOS
- * Duas slots de expansão tamanho grande
- * Interface para joystick analógico
- * Rato
- * Dimensões: 450 x 85 x 335 mm
- * Peso: 5,4 kg
- * SOFTWARE: MS-DOS 3.3, GW BASIC, GEM-3



MALHUS — Informática

CENTRO DE ASSISTÊNCIA TÉCNICA com uma equipa pronta a resolver os seus problemas de Hardware

DEPART. DE REVENDA E ASSISTÊNCIA TÉCNICA: RUA JOAQUIM PAÇO D'ARCOS, 9-A — 1500 LISBOA — ☎ 714 31 59 — FAX 715 07 70
RUA LUÍS DE CAMÕES, 35-B — 1300 LISBOA — ☎ 363 78 64 - 64 55 28 — FAX 64 19 10

MICROINFORMÁTICA

ABERTO AO SÁBADO
CALÇADA DO CARMO, 60 - 1200 LISBOA - TEL. 32 32 33
FAX 32 32 33

COMPUTADORES:

- * HYUNDAI 386-20 COM 1 MB DE RAM, 1 DRIVE DISCO DE 40 MB, MONITOR VGA 269 000\$00
- * TOPIS AT-286 COM: 1 MB DE RAM, 2 DRIVES, DISCO DE 20 MB, MONITOR MONO 195 000\$00
- * TOPIS XT COM: 640 KB DE RAM, 2 DRIVES, DISCO DE 20 MB, MONITOR MONO PREÇOS S/ CONCORRÊNCIA
- * COMMODORE AT-286 COM: 1 MB DE RAM, 2 DRIVES, DISCO DE 20 MB, MONITOR MONO 97 000\$00
- * COMMODORE XT COM: 640 KB DE RAM, 2 DRIVES, DISCO DE 20 MB, MONITOR MONO 97 000\$00
- * COMMODORE AMIGA (A500)
- * COMPUTADOR PARA JOGOS (E NÃO SÓ) COM DRIVE DE 3,5 — OFERTA DE 5 JOGOS

DISCOS:

- * DISCO DE 20 MB C/ CONTROLADORA 67 000\$00
- * DISCO DE 30 MB C/ CONTROLADORA 77 000\$00
- * DISCO DE 40 MB C/ CONTROLADORA 89 000\$00
- * DISCO DE 60 MB C/ CONTROLADORA 125 000\$00

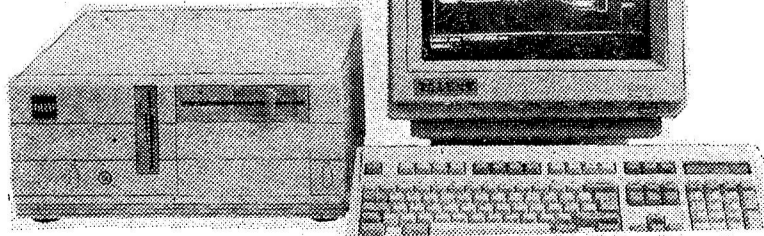
DIVERSOS:

- * SCANNER (GENIUS) COM SOFTWARE PRÓPRIO 49 000\$00
- * MOUSE (MAGIC) COM SOFTWARE 10 000\$00
- * DISKETTES BASF (35" - 720 KB) CX. COM 10 UNIDADES 3 400\$00
- * TROCA DE DRIVE DE AMSTRAD (5.25" POR 3.5") 15 000\$00

• PREÇOS C/ IVA INCLUÍDO • COBRIMOS QUALQUER PROPOSTA •

★ CITY DESK AT 286: COM 1MB, 2 DRIVES, DISCO 30 MB

MONITOR MONO
★ 260 000\$00 ★
COM IVA

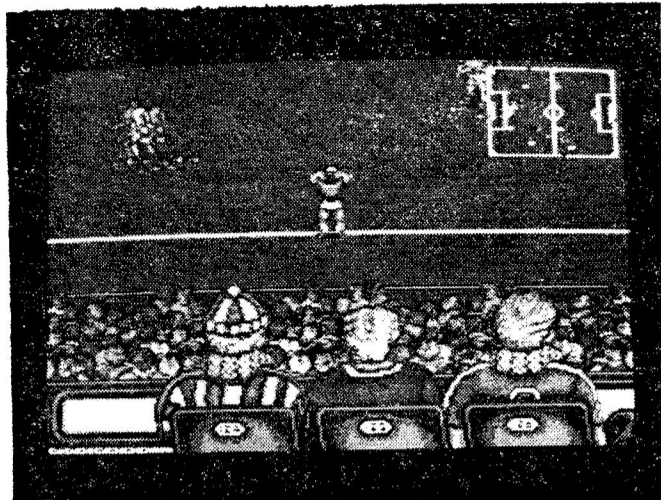


MICROINFORMÁTICA
ABERTO AO SÁBADO
CALÇADA DO CARMO, 60 - 1200 LISBOA - TEL. 32 32 33
FAX 32 32 33

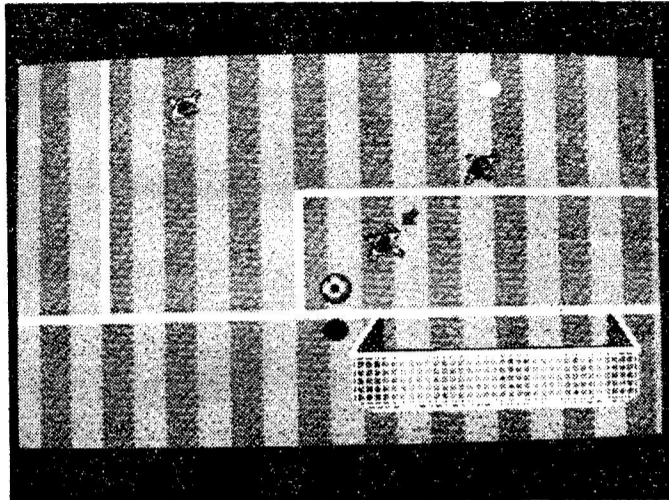
PAGAMENTOS EM PRESTAÇÕES

JOGOS DE 16 BITS. Por NUNO ALMEIDA

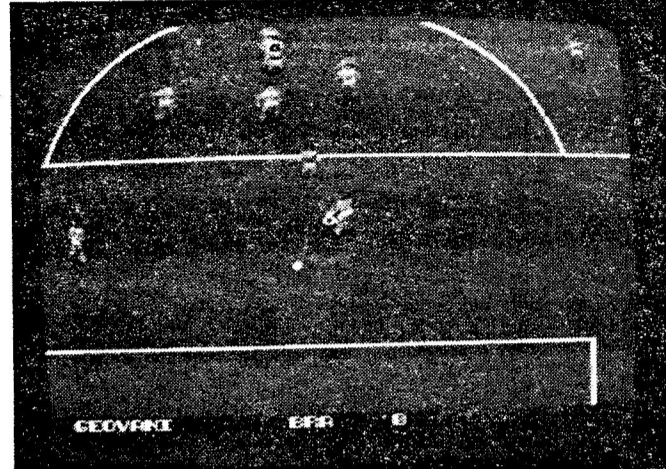
COMPUTADORES ALINHAM NA FESTA DO ITÁLIA 90



Manchester United: A ótima apresentação gráfica do Manchester United cativa facilmente o jogador a uma partida de futebol



Microprose Soccer: A fraca jogabilidade do Microprose Soccer fez com que o jogo não conseguisse conquistar adeptos



Italy 1990: Italy 1990 foi a grande aposta da US Gold para o Mundial de Futebol. É o mais perfeito e completo alusivo ao Itália 90 e já se encontra no mercado nacional

XXIV — GUIA TV/«A CAPITAL»

AGRIMPOR

CENTRO COMERCIAL IGOPER LOJA 1.18

AV. GOMES PEREIRA, 103 - 105 — TELEF. 715 59 24 — 1500 LISBOA

COMPUTADORES AMSTRAD

PC 1512-512K	Monocromático c/Mouse		Colorido CGA c/Mouse	
	Uma Drive	162.750	138.340	180.000
Duas Drives	181.750	154.480	205.000	174.250

Facilidades
Pagamento

PC 1540-640K	Hercules c/Mouse		EGA 14" c/Mouse	
	Uma Drive	193.000	164.050	264.000
Duas Drives	211.000	181.900	285.000	242.250
Disco 30 Mb	243.000	249.050	384.000	309.400

Vendas em
Aluguer de
Longa Duração

PC 2086-640K	VGA 12" MONO - c/Mouse		VGA 14" COR - c/Mouse		VGA 14" COR - HR - c/Mouse	
	Uma Drive	246.000	196.800	289.000	231.200	364.000
Duas Drives	267.000	208.800	304.000	243.200	378.000	303.200
Disco 30 Mb	384.000	291.200	487.000	325.600	482.000	385.600

CONSULTE-NOS SOBRE A GAMA PC AT 1286 - 2286 e 2386

AMSTRAD	SCHNEIDER	SAMSUNG	COMMODORE
---------	-----------	---------	-----------

+ IVA 17%

TEMPO de futebol, este que corre, com toda a comunicação social a dar destaque ao desporto-rei, que já nos revelou muitas surpresas neste Mundial 90. Mas para o que der e vier, aí estão os jogos de computador para vingar os resultados alcançados pelas seleções, ou não é assim?

Seja como for, os jogos de futebol no computador têm agora, mais do que nunca, uma atenção especial por quem acompanha o espectáculo de Itália.

Se a confusão de títulos alusivos ao futebol era grande, o Itália 90 trouxe mais uma montanha deles. Agora, a esta altura do campeonato, os profissionais do «joy» andam a deriva por um mercado infestado de jogos do género. Por isso, aqui vai a lista com os jogos de futebol actualmente disponíveis cá na nossa terra e espera-se com isto ajudar a que a confusão acabe de uma vez por todas. É bom nem imaginar o que aconteceria, se o Campeonato do Mundo fosse todos os anos...

ITALY 1990 — US Gold

Amiga, ST, C64, Ams, Spectrum
O mais jogável e realista alusivo ao Itália 90. Merece, sem dúvida, uma atenção especial.

MANCHESTER UNITED — Krysalis

Amiga, ST, C64, Ams, MSX, Spectrum
Um jogo que embora não tendo por base o Itália 90, apresenta um futebol cuidado na apresentação, com imagens digitalizadas e tudo o mais. Além disso, oferece uma jogabilidade muito aceitável.

MICROPROSE SOCCER — Micropose

Amiga, ST, C64, Ams, Spectrum
Destaca-se de todos os jogos de futebol, por mostrar a repetição de cada golo e permitir que os jogos sejam disputados sob diferentes condições meteorológicas. Só é pena não ser muito jogável.

KICK-OFF — Anco

Amiga, ST, C64, Spectrum
Incontestavelmente o melhor jogo de futebol nos «16 bits», com uma jogabilidade soberba. Infelizmente, as versões de 8 bits são um desastre.

KICK-OFF EXTRA TIME — Anco

Amiga, ST
Um Kick-Off com mais opções, que só se justifica a quem pretender alargar as possibilidades do Kick-Off original. Mas globalmente, é muito semelhante à primeira versão.

WORLD CUP SOCCER 90 — Virgin

Amiga, ST, PC, C64, Ams, Spectrum
Gráficos aceitáveis perdem-se no meio de um jogo confuso e pouco jogável.

FOOTBALL MANAGER — Addictive

Amiga, ST, PC, C64, Ams, Spectrum, VIC20, BBC, ZX 81
Muito popular entre os adeptos da modalidade, aconselha-se a quem goste da outra parte do espectáculo — a estratégia.

FOOTBALL MANAGER II — Addictive

Amiga, ST, PC, C64, Ams, Spectrum
A segunda versão possui gráficos melhorados e aborda também a estratégia no futebol, com bastante interesse e realismo.

PLAYER MANAGER — Anco

Amiga, ST
O Kick-Off ganhou no Player Manager uma nova componente — a estratégia. É o mais emotivo e interessante jogo de estratégia no futebol, o que só prova a liderança da Anco nestas coisas.

FOOTBALLER OF THE YEAR II — Gremlin

Amiga, ST, C64, Ams, Spectrum
Pouco jogável nos 16 bits, este jogo não trás grandes novidades em relação à 1.ª versão.

ITALIA 90 — Code Masters

Amiga
Esta produção da Code Masters é a confirmação do descrédito desta editora nos «16 bits». O jogo possui uma fase de treino infantil, que tem como

objectivo supremo rebentar com o «joystick» do jogador, para que ele não venha nunca a descobrir como é fraca a jogabilidade dentro das quatro linhas. Se ouvir falar neste título, no mínimo fuja...

FIGHTING SOCCER — Activision

Amiga, ST, C64, Ams, Spectrum
Futebol de gigantes só podia mesmo dar a confusão que deu este Fighting Soccer. É de passar ao lado.

Os títulos apenas disponíveis para os 8 bits, só por si, davam um livro, ou uma enciclopédia... Por isso, aqui vão os mais importantes.

FOOTBALLER OF THE YEAR

C64, Ams, Spectrum

INTERNATIONAL SOCCER — C64

SOCER 7 — Spectrum

MATCHDAY — Ams, Spectrum

MATCHDAY II — C64, Ams, Spectrum

FIVE-A-SIDE FOOTBALL — C64, Ams, Spectrum

ON THE BENCH — C64, Ams, Spectrum

THE FOOTBALLER — Spectrum

TREBLE CHAMPIONS — C64, Ams, Spectrum

BRITISH SUPER LEAGUE — Spectrum

KENNY DALGLISH SOCCER MANAGER

C64, Ams, Spectrum

F.A. CUP — Spectrum

THE BOSS — Spectrum

SOCCER BOSS — C64, Ams, Spectrum

SOCCER SQUAD — C64, Ams, Spectrum

Além destes títulos, existem ainda, e provavelmente só em Inglaterra, os que se seguem.

EUROPEAN SUPER LEAGUE — CDS

(sem conotações políticas)

Amiga, ST

INTERNATIONAL SOCCER — Microdeal

Amiga, ST

TRACK SUIT MANAGER — Goliath Games

Amiga, ST, C64, Spectrum

WORLD CUP FOOTBALL MANAGER — Addictive

Amiga, ST, C64, Ams, Spectrum

GAZZA'S SUPER SOCCER — Empire

Amiga, ST, C64, Ams, Spectrum

INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE — Micro Style

Amiga, ST, PC, C64

PETER BEARDSLEY'S SOCCER — Grandslam

Amiga, ST, C64, Ams, Spectrum

DISTRIBUIDOR OFICIAL
NO DISTRITO DE
SETÚBAL

G. E. O. Informática

RUA JOÃO ELOY DO AMARAL, 81 — SETÚBAL • ☎ 53 26 75



SAMSUNG

COMPUTADORES

CAMPANHA DE VERÃO
DESCONTOS ESPECIAIS

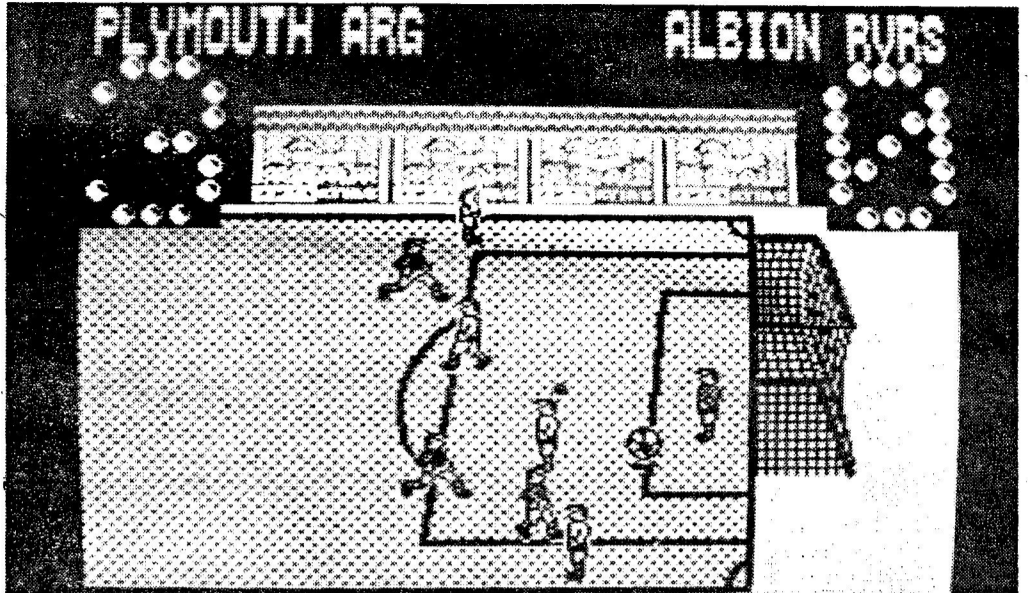
- PROFESSÕES LIBERAIS
- PROFESSORES
- ESTUDANTES
- CARTÃO JOVEM

ACEITAM-SE AGENTES

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE



«International Manager», de 1985, percorre a vertente estratégica do desporto-rei e é só um título (nem por isso especial) de uma longa lista que agora volta a merecer a atenção dos desportistas de bancada... ou sofá



Variedade, eis um termo que tem pouca aplicação no que toca às simulações de futebol. Mas se aí as limitações (rectângulo verde, 22 jogadores, uma bola, um senhor de apito e uma série de cartões de uma de duas cores) são regra, já no que à qualidade toca temos do terrivelmente bom até ao simplesmente horripilante. Há que escolher com cuidado

COM o futebol a dominar o mês, é provável, natural e de bom tom que quem gosta do desporto do rectângulo verde queira dar uns passes em casa, quanto mais não seja para provar que, se fosse ele, nunca a Argentina perdia com o marisco, perdão, com os Camarões... Ou que... bem isso não interessa.

Já por aqui se deu nota dos jogos lançados durante este Itália 90. Simuladores de futebol, uns seguindo o espírito da competição e ganhando o direito a mostrar-lhe o boneco de marca. Outros, querendo aproveitar o balanço para saltar para um bom lugar de uma lista de vendas. E não só de jogos de jogar no verde se trata, há até simulações estratégicas em que se faz de presidente do clube, com todas as preocupações que tal cargo acarreta.

O certo é que, de uma ou outra forma, os jogos de futebol estão e vão estar na berra nos tempos mais próximos. Mesmo quando o Itália 90 arrumar as botas ainda vai haver muita gente a querer reviver a febre para lá das partidas de domingo com o clube local. E assim, sempre, pelo que os produtores aproveitam para lançar os seus jogos em momentos chave, como este. Ou reeditam, com alguns toques de novidades, velhos títulos.

Para vos deixar com uma ideia do que há (e há muito) nesta área, nada melhor do que «sabotar» o guia da Computer & Vídeo Games. Muitos dos jogos já aqui foram apresentados, outros são de fornada recente. No todo, esta é a mais completa lista do género alguma vez publicada, pelo que se justifica o seu aproveitamento, com a adaptação ao mercado nacional. E depois do que se segue ninguém poderá queixar-se de ter jogado todos os simuladores de futebol.

Ponto de partida com World Cup Soccer 90, da Virgin, que é o jogo oficial da competição, posição conseguida após uma renhida luta de livros-de-cheques. Distribuído em todos os formatos, o jogo oficial é seguido, de perto, pelo quase oficial Italy 90, da US Gold, também a concorrer para todos os foramentos de computadores habitualmente presentes nestas andanças.

Muita informação acessória além do jogo (não por cá, que os «piratas» tratam de limpar isso), mapas, quadros, e o resto, marcam presença nos jogos acima. Sem tudo isso no saco mas pretendendo ganhar uma fatia do mercado estão reedições/actualizações de coi-

FEBRE DO FUTEBOL TAMBÉM MEXE MICROS

sas velhas, como, por exemplo, Kick Off da Anco. Desenvolvido para o Amiga, ST, C64 e Spectrum, regressa agora com o nome de Kick Off 2 (óbvio, elementar meu caro Watson...) Quem gostou do primeiro deve procurar este (deve, é relativo...) quem não apreciou pode ficar em casa e ver «the real thing».

As reedições não se ficam porém, pelo acima dito. Football Manager, World Cup Edition, eis um título longo a garantir que Kevin toms andou a preparar nova lição. Com selo da Addictive, só pode ser melhor do que Football Manager I e II, os padrões de mercado. Afinal, um jogo novo com nome velho. E provavelmente o melhor da recente fornada no que à estratégia futebolística toca.

Gary Lineker's (ele marcou este ano) Hotshots, Tracksuit Manager e Kick Off surgem numa compilação denominada World Cup 90 Compilation que vai correr no Spectrum. Para quem tem Amiga e ST o mesmo nome oferece os dois últimos jogos e International Soccer. E para os possuidores de máquinas mais potentes (e até para o C64) há algo de muito prometedor: International Soccer Challenge, da Microstyle, um (o primeiro) jogo de futebol a três dimensões. Considerando o que a Microstyle já nos deu, talvez uma «bomba» rebente por estes dias.

Itália 90 é ainda razão para um jogo da Code Masters. Para o Amiga, para quem quiser. Emlyn Hughes International Soccer, para C64, Spectrum e Amstrad reaparece em força com a febre. Na sua esteira chegam Kenny Dalglish Soccer Manager, Gazza's Super Soccer (que não é tão super como isso), e velharias como Microprose Soccer (não tão velho mas a merecer entrar na liga), Matchday I e Matchday II, Peter Beardsley's Soccer, Footballer of the Year e a

sequela, ambos reeditados, em conjunto, recentemente. A Code Masters tem ainda Four Soccer Simulators para quem quiser tudo num saco (e estiver disposto a ficar com pouco). Five-a-Side Football é também hipóteses, talvez melhor do que a anterior.

Da CDS para o Amiga e ST a oferta é European Super League, um jogo de estratégia quase totalmente controlado por ícones. Quem procurar bem pode ainda descobrir, em alguma prateleira perdida, títulos como British Super League (altamente improvável que tenha chegado ao nosso País), da Cult. Ainda da mesma editora (coisa pequenina, quase só para amigos) On the Bench, Soccer 7 e The Footballer são nomes a reter pelos mais apostados em ter uma gaveta cheia.

A lista tem, provavelmente, mais recantos, esquinas e ruelas a percorrer. Fique-se, porém, por aqui, na certeza de que a oferta (se bem que nem sempre boa) é extensa e capaz de satisfazer mesmo a clientela mais exigente.

GUIA TV/«A CAPITAL» — XXV

DISTRIBUIÇÃO

Commodore 64



MUNDIAL 90

Commodore

ACEITAM-SE REVENDEDORES

João Reis

AV. DOM CARLOS I, LOTE 4-B — DAMAIA
2700 AMADORA • TELEF. 97 16 02 • FAX 97 94 81



Afta, Informática e Sistemas, Lda.

AT 286
DESDE: 170.100\$

PC 8086
DESDE: 80.000\$

IMPRESSORAS
DESDE: 39.000\$

REPARAÇÕES
HARDWARE

SOFTWARE
de Marca
por Medida

CONSUMÍVEIS

**PREÇOS ?
SÃO UMA QUESTÃO A CONSIDERAR...**

CONDICÕES
DE REVENDA

NOVO



MINI PC / AT
Semi-portátil
RAM: 640 Kb / 1 Mb
HD 20 HD 40
DESDE: 105.600\$



RUA DE BELÉM, Nº 75
1300 LISBOA

ABERTO AO SÁBADO
TODO O DIA

LISBOA
CHAI 01



SAMSUNG
COMPUTADORES

CAMPANHA DE VERÃO
DESCONTOS ESPECIAIS

- PROFESSÕES LIBERAIS
- PROFESSORES
- ESTUDANTES
- CARTÃO JOVEM

CENTRO COMERCIAL S. JOÃO DE DEUS — LOJA 428 • ☎ 77 94 52

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes & Dicas

HOJE o espaço foi todo comido pela Top-Games (ou seja, o leitor Rui Manuel Dias Tavares) com velharias e coisas assim. E um mapa de Salamander que os mais atrasados apreciarão. Houve, claro, que deixar de fora coisas que este leitor refere na sua carta, por razões que ele já sabe (o come-papel devorou o que fazia menos falta). Vamos lá ver o que sobrou.

«Escrevo para «A Capital» enviando os mapas das terceira e quarta fases do jogo Alien Syndrome, Salamander, Road Race e, naturalmente «pokes» e dicas para variados jogos.

Com esperança de que o referido material seja publicado (ouviste, senhor come-papel), aqui fica o nome e morada: Rui Manuel Dias Tavares (Top-Games), Bairro do Miradouro, Rua 4 de Infantaria, n.º 8, 2685 Catujal — Sacavém.

Passemos ao material:

Dicas

RENEGADE III — O jogo está repartido por quatro épocas da história, iniciando-se na pré-história, passando pela civilização egípcia, a época medieval e culminando numa época do futuro. Como nas outras duas versões, a intenção do nosso personagem será a de encontrar a sua amada. Para isso terá de lutar com homens das cavernas, dinossauros, múmias, cavaleiros medievais, soldados, além de guerreiros futuristas e outras criaturas incríveis. No final de cada nível descerá uma máquina do tempo que nos transportará até ao próximo. Cada nível tem um tempo limite para ser completado. No lado inferior esquerdo do jogo está assinalada uma barra contendo a energia do nosso personagem. Para ultrapassar alguns buracos espalhados pelo chão poderemos usar as paredes em cada nível. Os buracos mais estreitos poderão ser ultrapassados com um salto. Para saltar use as teclas CIMA+FIRE e a direcção para onde queremos saltar. Podemos efectuar vários golpes através da combinação de teclas. Podemos escolher as teclas, além das habituais opções de Kempston Joystick e Sinclair.

SUPER SKI — Preparamo-nos para o desporto de Inverno participando nesta emocionante carreira de esqui. Inscrevem-nos para participar, competimos contra o computador ou colegas, participando no «slalom» gigante ou na carreira de saltos para nos fazermos o melhor esquiador da temporada.

Podemos utilizar o teclado ou «joystick» para competir.

Teclas

7 — Acelerar; 6 — Reduzir velocidade; 8 — Direita; 5 — Esquerda, SPACE — Função, teclando SPACE aceleramos nas curvas; P — Pausa; N — (Número de versão).

Salto

Para saltar e alcançar uma maior distância, consiga a melhor posição possível (30 graus de inclinação) durante o «voo», premindo a tecla SPACE e rapidamente use as teclas de ESQUERDA e DIREITA, alternadamente.

PETER SHILTON'S HANDBALL MARADONA — Nós movimentamos um guarda-redes, portanto, teremos que tentar defender a bola. Ao fim de defendermos quatro bolas é-nos dado um código. Esse código é necessário para mudar de nível. Tem teclas definidas.

TREBLE CHAMPIONS — Você vai treinar uma equipa de futebol numa divisão à sua escolha, num total de cinco. O objectivo principal é o de conquistar o campeonato da divisão que escolheu e, se possível, vencer as duas taças internas (FA Cup e League Cup). Seguem-se as opções do jogo:

- A — Mudar nomes (T=Equipa; P=Jogador)
- B — Classificação da liga (a partir da 3.ª jornada)
- C — Ver a sua equipa
- D — Finanças (saldo bancário)
- E — Relatário

SALAMANDER

TOP GAMES 1º NÍVEL

©1990

LEGENDA:

- V * - INIMIGOS (DISPARAM)
- J - PLANTA EM FORMA DE DENTE
- B - BRAÇO VEGETAL
- C - NUVÉM DESTRUTÍVEL
- D - PAREDE DESTRUTÍVEL

- F — Ver outras equipas
 - G — Próximos jogos
 - H — Ver classificação das outras divisões
 - I — Opções
 - J — Treino (equipa completa ou sectores da mesma)
 - K — Disciplina — Pontos — Lesões
 - L — Contratos — Idades — Habilidade — Ordenados
 - M — Próximo jogo (jogar)
- TREBLE CHAMPIONS** — Aguarde 3 minutos e meio, aproximadamente, quando aparecer a mensagem "PLEASE WAIT".
- TURBO OUT RUN** — Quando aparece a mensagem para escolher as mudanças (COMPUTER/AUTO) escolha-se com as teclas I — Esquerda e O — Direita, mas rápido porque só se tem 10 segundos para a escolha. As teclas do jogo são:
- Q — Acelera
 - A — Trava
 - I — Esquerda
 - O — Direita
 - P — Turbo

«Pokes», dicas e carregadores (à mistura)

- XARAX — POKE 41352,0 : POKE 45245,201
- BARBARIAN — POKE 27676,255
- INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE — POKE 43076,0
- NAVY MOVES — POKE 49036,0
- OPERATION WOLF (128K) — POKE 39728,0
- ROBOCOP — POKE 31007,0
- SANXION — POKE 35028,0
- STORMLORD — POKE 33251,61
- TITANIC — O código de acesso é "SUSIE"
- BATMAN THE MOVIE — POKE 54067,0 : POKE 54832,201 : POKE 54708,0 : POKE 54719,195 (tempo e energia infinitos)
- SUPER SPRINT — POKE 32827,0
- BIONIC COMMANDO — POKE 34690,0
- JACK THE NIPPER — POKE 43522,201
- BASIL THE GREAT DETECTIVE MOUSE — POKE 41296,0
- SURVIVOR — POKE 37735,0
- ACTION FORCE II — POKE 51904,0 : POKE 51455,201 : POKE 23540,0
- ACROJET — POKE 25148,0
- ATROG — Código da 2.ª parte — 4287 : Código da 3.ª parte — 8046
- AGENT X — POKE 26817,201
- DYNAMITE DAN — POKE 52678,0
- DOUBLE DRAGON — POKE 37693,0 : POKE 37815,0 : POKE 37813,0 : POKE 37794,0
- DRILLER — POKE 48246,0 : POKE

- 49425,0 : POKE 49022,0
- SUPER STUNTMAN — Premir "BIG SCORE"
- PARIS-DAKAR — POKE 48727,0
- SLAP FIGHT — 10 LOAD " " CODE : RANDOMIZE USR 60024 : LOAD " " CODE : POKE 48872,0 : POKE 48873,0 : POKE 48874,0 : RANDOMIZE USR 16384
- HEARTLAND — POKE 43319,0 : POKE 23525,175
- PIRACURSE — POKE 33446,201
- BATTY — POKE 48430,13
- ARKANOID II — POKE 40420,0 (x = Velocidade da bola)
- RUN FOR GOLD — POKE 41097,0 : POKE 29866,60
- LAST NINJA II — Ao lutarmos com os inimigos, premimos a tecla do golpe simultaneamente com a tecla de pausa para matarmos mais rapidamente.
- 3 WEEKS IN PARADISE — Premir P, S e SYMBOL SHIFT para vidas infinitas.
- HOW TO BE A COMPLETE BASTARD — POKE 65356,195 : POKE 34582,62
- BLACK LAMP — POKE 34487,127
- RAMPAGE — POKE 56693,0
- BLACK MAGIC — POKE 24730,0
- PARABOLA — POKE 38303,0
- MASK II — POKE 42849,0
- PSICHO SOLDIER — POKE 45401,201
- THANATOS — POKE 52745,201
- GRYZOR — POKE 33015,99
- GOODY — POKE 46163,201
- RACE AGAINST TIME — POKE 59461,201
- KARNOV — POKE 33670,253
- TERRAMEX — POKE 36844,0 : POKE 48181,0 : POKE 43537,0 (vidas infinitas)
- THUNDER BLADE — POKE 36515,201 (vidas infinitas)
- SALAMANDER — POKE 48288,0 (vidas infinitas)
- ALIEN SYNDROME — POKE 47503,0 (vidas infinitas)
- BARBARIAN — (PSYNOSIS) — POKE 27676,255
- TIGER ROAD — POKE 58167,255
- BUGGY BOY — POKE 37966,24 (vidas infinitas)
- R-TYPE — POKE 50048,62 (imunidade)
- DOUBLE DRAGON — POKE 37050,255 (255 créditos)
- ADVANCED PINBALL SIMULATOR — POKE 34486,201 (bolas infinitas)
- REAL GHOSTBUSTERS — POKE 39135,255 : POKE 39212,255
- SCORE 3020 — POKE 41445,0 : POKE 46933,0 (vidas infinitas)
- LAST NINJA II — POKE 36578,1
- COBRA — POKE 36515,183 (vidas infinitas)

- BUBBLE BOBBLE — POKE 48500,185 : POKE 34313,255 : POKE 36420,195 : POKE 43873,195
 - RESGATE ATLANTIDA
 - A chave para o 2.º nível é 9E2E4E6D
 - A chave para o 3.º nível é 9E0EEA6D
 - CERIUS
 - As chaves são: EXIT, THRU, AMEN
 - AFTEROIDS
 - Carregar nas teclas LIES para obter imunidade
 - VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA
 - A chave para a 2.ª fase é EVAMARIA-SEFUE
 - A chave para a 3.ª fase é SMITHS
 - SPACE HARRIER — POKE 41499,255
 - SPIRITS — POKE 51754,0
 - TELADON — POKE 35969,0 : POKE 65074,0 : POKE 63471,255
 - VIRUS — POKE 37835,0 : POKE 44942,167
 - ALIENS — POKE 24683,0 : POKE 31014,0 : POKE 24680,100
 - STRIDER
 - 10 POKE 23624, SIN PI : POKE 23693, SIN PI : CLEAR 24999 : LET L=PEEK 23631 + 256 x PEEK 23632 : LET K=PEEK L : POKE L,111
 - 20 LOAD " " SCREEN\$: LOAD " " CODE : POKE 25001,1 : RANDOMIZE USR 25000 : LOAD " " CODE : POKE L,K : POKE 39950,0 : RANDOMIZE USR 25000
 - THE RUNNING MAN
 - 10 CLEAR VAL "24399"
 - 20 FOR F=VAL "24400" TO VAL "24407" : READ A : POKE F,A : NEXT F
 - 30 DATA 62, 201, 50, 115, 113, 195, 195, 188
 - 40 LOAD " " SCREEN\$: LOAD " " CODE : POKE VAL "33214", VAL "24400" — VAL "256" INT (VAL "24400"/VAL "256") : POKE VAL "33215", INT (VAL "24400"/VAL "256") : RANDOMIZE USR 43303
- Por agora é o fim. Espero que o material seja útil. Até qualquer dia.

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»

TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

PILOTO DO FUTURO REGRESSA AO MICRO

Título: DAN DARE III

HÁ meses, um jogo misterioso, apresentado por diversas revistas inglesas, prometia a cor de 16-bits no pequeno Spectrum. Exagero, disseram alguns, até que, finalmente, *Dan Dare III* chegou ao mercado. Não sendo a sorte grande é, de facto, a aproximação. Tão próximo que é de ficar de boca à banda.

Não há palavras para descrever um jogo que, de repente, faz mover o padrão de qualidade dos jogos do seu género. Com *Cyberoid*, da Hewson (e até certo ponto com *Stormlord*, da mesma editora e sempre com Raf Cecco a

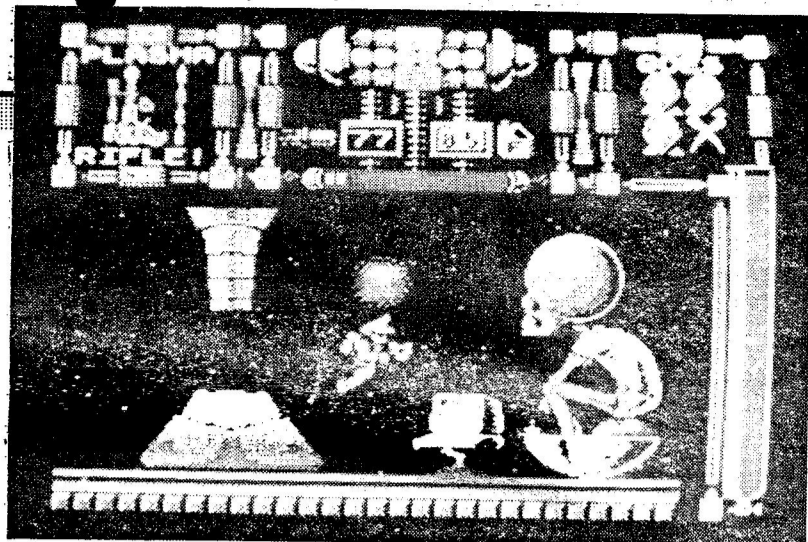
trabalhar), julgou-se ter-se chegado ao topo das capacidades do Spectrum. Afinal, um novo passo foi dado...

A assinatura de *Dan Dare III* revela alguma coisa. A Probe Software foi a responsável pela programação deste regresso do herói de banda desenhada que a Virgin Games trouxe até aos micros. Da Probe temos alguns interessantes exercícios de que o mais saliente na área da cor é, sem dúvida, *Savage*, um jogo estranhamente envolvente, lançado há já algum tempo. Imagine-se *Savage* sem os problemas de atributos e temos a fórmula de *Dan Dare III*. Brillante.

David Perry e Nick Bruty assinam a obra, distribuída em associação Virgin/Mastertronic. Com música excelente,

gráficos de primor e um jogo que nos leva de volta ao combate de *Dan Dare* com o terrível Mekon e os seus «treens», *Dan Dare III* foi lançado no dia em que se comemoraram 40 anos de vida do piloto espacial, integrando a colecção que os nostálgicos da série de banda desenhada querem ver cada vez maior.

Mais do que um herói de banda desenhada, *Dan Dare* é uma verdadeira instituição inglesa. Criado para afastar os heróis americanos (super-heróis que depois da Segunda Guerra Mundial, quase condenados ao desemprego, «decidiram» invadir a Europa), considerados demasiado violentos, do quotidiano das crianças inglesas, *Dan Dare* apresentou-se pela primeira vez na re-



Dan Dare enfrenta Mekon (outra vez) nesta sequência que marca novo desenvolvimento no Spectrum e celebra 40 anos de vida de um herói de banda desenhada com direito a «colecção nostálgica»

vista «Eagle», publicação que sempre ficou associada ao seu nome e sucesso.

O lançamento da «New Eagle», este ano, assinala o recomeçar das hostilidades. E *Dan Dare*, claro, está presente, com um visual que, mantendo os traços gerais do personagem criado por Frank Hampton, se adaptou às novas exigências do mercado e tendências estilísticas do mercado de BD britânico.

É ligando-se a todo esse processo que o jogo *Dan Dare III* nos surge. Uma obra-prima que oferece ainda

mais do que os anteriores (já muito bons) títulos lançados pela Virgin. A história detalhada, toda a informação sobre o que fazer no jogo e como fazer, é apresentada no manual que, num jogo como este, que é marco de uma época, é obrigatório. Tá dito...

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 10 (é possível)
DIFICULDADE (1-10): Fácil mas envolvente
CONSELHO: Obrigatório

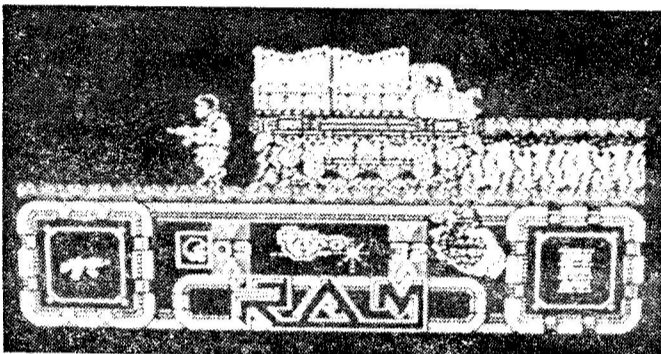
ARMA SECRETA JUSTIFICA «TIRO NELES»

Título: RAM

FANTÁSTICO ecrã de abertura e depois um miolo bem no mesmo estilo, eis o que a Toposoft fez para *RAM*, o seu mais recente título na faixa dos «tiro neles». Nenhuma espantação mas, por certo, um jogo para os amantes do género.

A história é simples. Um espião dos serviços secretos ocidentais desapareceu quando em missão na cidade de Chernovska. Dele, o que há agora é só uma mensagem, a derradeira, três letras enigmáticas: RAM. Posterior serviço de óculos escuros e gabardinas faz suspeitar de um nome de código para uma operação bélica capaz de ameaçar a paz mundial.

É aqui que o jogador entra em cena. Na pele de Fox, o membro mais classificado do CEO (Comando Especial de Operações), deve chegar a Chernovska para roubar o protótipo de um caça, cuja importância bélica é significativa. A forma de chegar à cidade é a usual, um jogo de plataformas/tiro neles/recolha de objectos que mistura sabiamente esses elementos.



RAM, da Toposoft, é um «tiro neles» bem desenhado, com viagens de helicóptero e camião incluídas no preço do bilhete até Chernovska, onde há que roubar um avião muito secreto

Alguma paciência para descobrir como utilizar cada objecto, a mania da precisão no que ao posicionamento do boneco toca (veja-se o caso da metralhadora logo à partida, bem apanhada a manobra), bom golpe de dedos e a vontade de aprender retomando diversas vezes o mesmo caminho são exigências de *RAM*.

Cumprir com os requisitos acima proporciona uma viagem agradável por um programa que

tem Jose A. Muñoz no código, Alfonso Fernandez nos gráficos e TPH (?) numa música irritante e repetitiva que, afinal, marca o balanço a que tudo deve desenrolar-se.

Género: acção
Gráficos (1-10): 8 (há alguma confusão gráfica mas o detalhe é impressionante).
Dificuldade (1-10): 8
Conselho: a comprar.

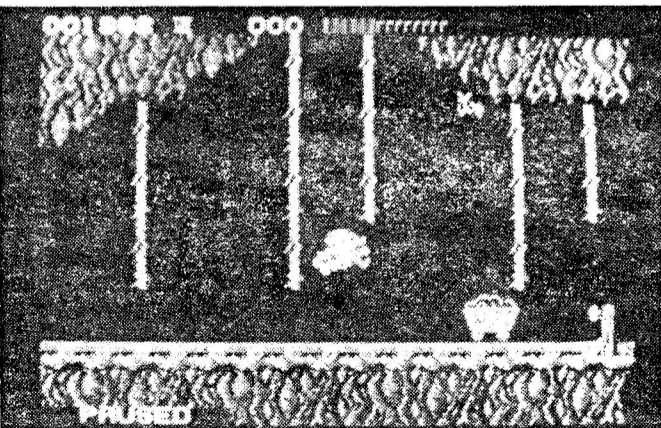
TOUPEIRA CÉLEBRE TORNA-SE SUPER-HERÓI

Título: IMPOSSAMOLE

TAL como prometido pela Gremlin Graphics, eis que *Monty Mole* regressa aos micros, agora com uma capa excessivamente semelhante à de Super-Homem. Acessório que também dá ao bichinho de estimação da editora super-poderes, a razão para o *Impossamole* de título.

Bater em títulos de cotação já firmada pode não ser uma boa política, mas seguindo a via da verdade é bom balizar já aqui as linhas seguintes (poucas, que não vale a pena ir longe) e tentar compreender este regresso à luz das novas vias que ao Spectrum se abrem. Algo que tem como resultado uma nota baixa para a toupeira da Gremlin. E brincando com o significado da palavra (mole) quase pode dizer-se que *Impossamole* é uma verga na carreira (algo acidentada) da Gremlin Graphics.

É um jogo de plataformas com



Monty Mole regressa na pele de um super-herói, uma novidade que não consegue, todavia, reduzir o cheiro a batifó que este regresso emana

uma história de extraterrestres que não merece sequer ser contada. Há que recolher objectos, abater inimigos, alguns bem grandinhos, no fim do nível e

cumprir as velhas rotinas da toupeira já cansada de tantas aventuras.

Suficientemente bem programado para passar nesse sector com uma nota razoável, *Impossamole* sofre dos problemas da reposição de velhos conceitos num mundo que, entretanto, já deu algumas voltas sobre si mesmo. Quando nos dão, para comparar, coisas como *Viagem ao Centro da Terra*, ou *Dan Dare III*, apetece perguntar por que carga de água é que *Monty Mole* não vai para a reforma, de uma vez por todas? É que ele há alturas em que até a antiguidade deixa de ser um posto.

Género: Acção
Gráficos (1-10): 7
Dificuldade (1-10): Bem...
Conselho: Estritamente para apreciadores

Fanzines

MANIAS COM MENOS PÁGINAS

«**C**OMPUTO MANIAS», a edição de Maio, já está disponível. Editada a partir da Rua Maximiano de Sousa, lote 8-1.º esq. 2725 Mem-Martins, um endereço que não aparece na fanzine (uma falta de plamatória, vejam o que aqui se tem dito sobre este assunto), tem 24 páginas (foi necessário contar, não estão numeradas) referidas em «um pequeno aparte» que explica a redução, ligando-a à passagem a uma periodicidade mensal.

Cobrimo as novidades para Spectrum, C-64 e Amiga, elaborada pelo Pedro Claro, Jorge Domingos, Pedro Corga, Rui Braz e com a Sónia Maair (pseudónimo) a tratar da capa, a «Computo Manias» sofre dos problemas das publicações impressas pelo processo de fotocópias, algo que os responsáveis tratam de explicar na carta publicada a seguir a estas linhas introdutórias.

Ram, *X-Out*, *Beach Volley*, *Boxing Manager* e mais alguns ocupam o espaço Spectrum, com *Powerdrift* e *Chase HQ* a dominarem no C64. *Conqueror*, *Sim City* e *It Came from the Desert* são, obviamente, do Amiga. Um artigo sobre o *Sam Coupé*, *Previsões* e uma viagem rápida pelos jogos de arcada completam (quase) a oferta deste mês.

Promessas de um visual melhor para o próximo número são garantia de que Junho será melhor. Um melhor que a equipa vai aprimorando também ao nível da língua pátria, com um diálogo (estão mesmo a conversar com o leitor) divertido é claro. Uma ou outra falha no percurso são os ossos do ofício pelo que não há que ficar triste. Mas não se esqueçam, é importante tentar fazer sempre melhor.

Quem quiser acompanhar a evolução da «Computo Manias» só tem que escre-

ver-lhes para o endereço acima (ou abaixo) e ficar «maniente». Por cá fica-se à espera da «mania» de Junho. E se alguém souber de «A Relíquia» ponha o dedo no ar...

Para finalizar queríamos fazer um pequeno grande apelo: gostaríamos que desse aí um espacinho para a seguinte mensagem:

«Nós aqui da «Computo Manias» gostaríamos de entrar em contacto com o autor do jogo de aventura de texto português chamado «A Relíquia». É favor escrever para a Rua Maximiano de Sousa, lote 8, 1.º esq., ou então telefonar para o seguinte número: 921 5301. Gostaríamos que este contacto se desse o mais depressa possível.

O senhor certamente se

lembra deste jogo, pois foi apresentado aí na «A Capital» há já algum tempo. A razão deste pedido é que fomos informados de que o jogo iria ser comercializado. Sabendo de tal facto logo pensamos em fazer uma matéria sobre o jogo com entrevista e tudo o mais.

Terminamos agora, que esta carta já vai longa. Até à próxima e que seja em breve.

Rui Braz, Pedro Corga, Jorge Domingos, Pedro Claro.

PS: Como deve ter reparado, a morada está incompleta. A morada de contacto para aquela mensagem é assim:

Rua Maximiano de Sousa Lote 8, 1.º Esq. 2725 Mem-Martins.

TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

- | | |
|-------------------|----------------------------|
| 1.º — EMOTION | 6.º — INSIDE-OUTING |
| 2.º — HALLOWEEN | 7.º — A.M.C. |
| 3.º — HEAVY METAL | 8.º — ITALIAN SUPER CAR |
| 4.º — PANTHER | 9.º — FUTUR BIKE SIMULATOR |
| 5.º — ROBOT SCARE | 10.º — SCHIC BOOM |

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos Melo Informática, Triudus, Quantum (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).